

MENINGKATKAN KREATIVITAS DESAIN PROMOSI DAN PUBLIKASI SEKOLAH MELALUI PELATIHAN DESAIN GRAFIS BERBASIS PHOTOSHOP CS6

ENHANCING THE CREATIVITY OF SCHOOL PROMOTION AND PUBLICATION DESIGN THROUGH PHOTOSHOP CS6-BASED GRAPHIC DESIGN TRAINING

Agus Muliadi¹, Hasyim Ashari²

Teknik Informatika¹², STMIK Lombok

¹²Jl. Basuki Rahmat No. 105, Praya, Kabupaten Lombok Tengah

Agusmuliadi856@gmail.com

ABSTRAK

Desain promosi dan publikasi sekolah memiliki peranan penting dalam menyampaikan informasi serta membangun citra positif sekolah kepada masyarakat. Namun, masih terdapat keterbatasan dalam kemampuan desain grafis yang menyebabkan media promosimenjadikurangmenarik dan efektif. Oleh karena itu diperlukan pelatihan desain grafis untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam meningkatkan kreativitas dalam pembuatan media promosi dan publikasisekolah. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam konsep dasar desain grafis serta mengembangkan kreativitas dalam membuat media promosi yang menarik, informatif dan komunikatif. Materi pelatihan meliputi teknik pengolahan gambar, pengaturan warna dan dantipografi, serta pembuatan poster, banner, brosur dan media promosi lain nya. Metode yang digunakan meliputi pemberian materi, demonstrasi, da praktik langsung dalam pembuatan desain. Hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan kreativitas dan keterampilan siswa dalam menghasilkan media promosi sekolah yang lebih menarik dan professional. Dengan demikian ,pelatihan desain grafis dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas promosi dan publikasi sekolah.

Kata Kunci: Promosi Sekolah, Publikasi Sekolah, Desain Grafis, Kreativitas.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital saat ini memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap berbagai bidang kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi tidak hanya digunakan sebagai sarana komunikasi, tetapi juga menjadi media pembelajaran, pengembangan kreativitas, hingga promosi dan publikasi suatu lembaga pendidikan. Sekolah sebagai institusi pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar dapat memberikan informasi secara cepat, menarik, dan efektif kepada masyarakat. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi yang saat ini berkembang pesat adalah desain grafis digital.

Desain grafis merupakan salah satu cabang ilmu yang menggabungkan unsur seni, komunikasi, dan teknologi untuk menghasilkan media visual yang informatif dan menarik. Dalam dunia pendidikan, desain grafis memiliki peran penting dalam mendukung kegiatan promosi sekolah, publikasi kegiatan, pembuatan media pembelajaran, hingga penyampaian informasi kepada siswa maupun masyarakat umum. Media visual yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan daya tarik informasi sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami dan mampu memberikan kesan positif terhadap suatu lembaga pendidikan. Pada era persaingan pendidikan yang semakin kompetitif, sekolah perlu memiliki strategi promosi yang kreatif dan inovatif agar mampu menarik minat masyarakat. Promosi sekolah tidak hanya dilakukan melalui penyampaian informasi secara langsung, tetapi juga melalui media visual seperti poster, banner, brosur, spanduk, konten media sosial, dan video publikasi. Media promosi yang menarik dapat meningkatkan citra sekolah serta memberikan informasi yang lebih komunikatif kepada masyarakat. Oleh karena itu, kemampuan dalam membuat desain promosi menjadi salah satu keterampilan yang penting dimiliki oleh siswa maupun tenaga pendidik.

Selain sebagai media promosi, desain grafis juga berfungsi sebagai sarana pengembangan kreativitas siswa. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menghasilkan ide-ide baru yang inovatif dan bernilai guna. Dalam proses desain grafis, siswa dilatih untuk berpikir kreatif dalam menentukan konsep, memilih warna, menyusun tata letak, hingga mengombinasikan elemen visual agar menghasilkan karya yang menarik. Dengan demikian, desain grafis tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis siswa dalam penggunaan teknologi, tetapi juga membantu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan imajinatif. Salah satu aplikasi yang banyak digunakan dalam proses desain grafis adalah Adobe Photoshop CS6. Aplikasi ini memiliki berbagai fitur yang mendukung pengolahan gambar, pembuatan poster, manipulasi foto, hingga desain media promosi digital. Photoshop CS6 dipilih karena memiliki tampilan yang mudah dipahami oleh pemula serta menyediakan tools yang lengkap untuk kebutuhan desain grafis dasar maupun lanjutan. Penggunaan aplikasi ini di lingkungan sekolah diharapkan mampu membantu siswa memahami dasar-dasar desain grafis secara lebih praktis dan aplikatif.

Namun, pada kenyataannya masih banyak siswa sekolah menengah kejuruan yang belum memiliki kemampuan memadai dalam penggunaan aplikasi desain grafis. Sebagian besar siswa hanya menggunakan perangkat komputer untuk kebutuhan dasar seperti mengetik dokumen atau mengakses internet. Pemanfaatan teknologi untuk kegiatan kreatif dan produktif masih tergolong rendah. Kondisi tersebut menyebabkan siswa belum mampu menghasilkan media visual yang menarik dan komunikatif, khususnya dalam mendukung kegiatan promosi dan publikasi sekolah.

SMK Al Hasanain sebagai salah satu sekolah menengah kejuruan memiliki peran penting dalam meningkatkan kompetensi siswa di bidang teknologi dan multimedia. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada siswa kelas XI, diketahui bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami penggunaan aplikasi desain grafis, khususnya Photoshop CS6. Selain itu, kreativitas siswa dalam membuat media promosi sekolah juga masih perlu dikembangkan. Hal tersebut terlihat dari kurangnya kemampuan siswa dalam mengatur tata letak desain, pemilihan warna, penggunaan tipografi, serta pengolahan gambar digital. Pelatihan desain grafis merupakan salah satu bentuk kegiatan edukatif yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas siswa dalam memanfaatkan teknologi digital. Melalui kegiatan pelatihan, siswa dapat belajar secara langsung mengenai konsep dasar desain, penggunaan tools pada aplikasi Photoshop CS6, teknik pengolahan gambar, pengaturan warna, penggunaan tipografi, serta penyusunan layout desain. Selain itu, metode pelatihan berbasis praktik dinilai lebih efektif karena siswa dapat langsung menerapkan materi yang diperoleh ke dalam bentuk karya visual.

Kegiatan pelatihan desain grafis juga dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan softskill siswa, seperti kemampuan berpikir kreatif, komunikasi visual, kerja sama tim, dan rasa percaya diri. Dalam proses pembuatan desain, siswa dituntut untuk mampu menuangkan ide dan gagasan ke dalam bentuk visual yang menarik dan informatif. Hal tersebut secara tidak langsung membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan problem solving dan inovasi yang sangat dibutuhkan di dunia kerja maupun dunia pendidikan tinggi.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis berbasis praktik mampu meningkatkan kreativitas dan kompetensi siswa. Murdiaty, Ferawaty, dan Hita (2020) menyatakan bahwa pelatihan desain grafis terbukti meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan. Sejalan dengan itu, Sianturi dan Sitio (2024) menjelaskan bahwa penerapan pelatihan desain grafis mendorong kreativitas dan mengembangkan kompetensi siswa SMA secara positif. Nungsiyati (2025) juga menambahkan bahwa pendampingan dan pelatihan desain grafis dapat meningkatkan kompetensi lulusan SMK secara nyata. Hasil berbagai penelitian tersebut menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis dapat menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia di bidang teknologi digital.

Selain mendukung kreativitas siswa, kemampuan desain grafis juga memiliki peluang besar dalam dunia kerja dan industri kreatif. Saat ini, kebutuhan tenaga kerja yang memiliki keterampilan desain digital semakin meningkat, terutama pada bidang periklanan, media sosial, percetakan, multimedia, dan pemasaran digital. Oleh karena itu, penguasaan aplikasi desain seperti Photoshop CS6 dapat menjadi bekal tambahan bagi siswa untuk menghadapi persaingan dunia kerja di masa depan.

Pelaksanaan pelatihan desain grafis di SMK Al Hasanain diharapkan dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan teoritis mengenai desain grafis, tetapi juga pengalaman langsung dalam membuat media promosi dan publikasi sekolah. Produk desain yang dihasilkan siswa nantinya dapat dimanfaatkan untuk berbagai kegiatan sekolah seperti promosi penerimaan peserta didik baru, publikasi kegiatan sekolah, maupun konten media sosial sekolah.

METODE KEGIATAN

1. Waktu dan Tempat Kegiatan

Kegiatan pelatihan “Meningkatkan Kreativitas Desain Promosi dan Publikasi Sekolah melalui Pelatihan Desain Grafis Berbasis Photoshop CS6” dilaksanakan di SMK Al Hasanain dengan sasaran siswa kelas XI. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 1–2 September 2025 pukul 10.00–11.00 WITA di laboratorium komputer sekolah. Pemilihan waktu pelaksanaan disesuaikan dengan jadwal pembelajaran siswa agar kegiatan dapat berjalan dengan efektif tanpa mengganggu proses belajar mengajar utama. Selain itu, laboratorium komputer dipilih sebagai lokasi pelaksanaan karena memiliki fasilitas yang mendukung kegiatan praktik desain grafis berbasis komputer.

Pelatihan ini dilaksanakan sebagai bentuk kegiatan edukatif dan pengembangan keterampilan siswa dalam bidang teknologi digital, khususnya desain grafis. Kegiatan dilakukan secara terstruktur melalui penyampaian materi teori, demonstrasi penggunaan aplikasi Photoshop CS6, serta praktik langsung pembuatan media promosi sekolah. Dengan metode tersebut, siswa diharapkan dapat memahami konsep desain grafis sekaligus mampu menerapkannya secara langsung dalam bentuk karya visual yang kreatif dan komunikatif.

2. Objek / Sasaran / Mitra

Objek atau sasaran kegiatan pelatihan ini adalah siswa kelas XI SMK Al Hasanain yang memiliki minat dalam bidang teknologi dan multimedia. Peserta dipilih karena siswa sekolah menengah kejuruan dituntut untuk memiliki keterampilan tambahan yang relevan dengan perkembangan teknologi digital dan kebutuhan dunia kerja. Selain itu, kemampuan desain grafis dinilai penting untuk mendukung kreativitas siswa dalam membuat media promosi dan publikasi sekolah.

Pelatihan ini juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CS6 sebagai media pengolahan desain digital. Melalui kegiatan ini, siswa diharapkan mampu memahami penggunaan tools dasar Photoshop, teknik pengolahan gambar, pengaturan warna, tipografi, serta tata letak desain. Dengan adanya pelatihan ini, siswa tidak hanya memperoleh keterampilan teknis, tetapi juga mampu mengembangkan kreativitas dan kemampuan komunikasi visual.

3. Jumlah Peserta yang Terlibat

Kegiatan pelatihan ini diikuti oleh siswa kelas XI SMK Al Hasanain dengan jumlah peserta sebanyak 20 orang. Seluruh peserta mengikuti kegiatan mulai dari penyampaian materi, demonstrasi penggunaan aplikasi Photoshop CS6, hingga praktik langsung pembuatan desain promosi sekolah. Peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi selama kegiatan berlangsung, terutama pada sesi praktik desain digital.

Keaktifan peserta terlihat dari kemampuan siswa dalam mengikuti instruksi, bertanya mengenai penggunaan tools desain, serta mencoba membuat desain sesuai kreativitas masing-masing. Selain itu, beberapa siswa juga menunjukkan kemampuan bekerja sama dalam membantu teman yang mengalami kesulitan selama proses praktik berlangsung. Hal tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan kolaboratif.

4. Metode Pelaksanaan Kegiatan

Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Pada tahap persiapan, tim pelaksana melakukan observasi awal untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa mengenai desain grafis

dan penggunaan aplikasi Photoshop CS6. Selain itu, dilakukan juga persiapan perangkat pendukung seperti laptop, aplikasi desain grafis, modul pelatihan, proyektor, dan media presentasi.

Tahap pelaksanaan dilakukan menggunakan metode ceramah, demonstrasi, dan praktik langsung. Metode ceramah digunakan untuk memberikan pemahaman dasar mengenai desain grafis, fungsi desain dalam media promosi, unsur-unsur desain, serta pengenalan fitur dasar Adobe Photoshop CS6. Selanjutnya, metode demonstrasi dilakukan dengan memperlihatkan langkah-langkah penggunaan aplikasi Photoshop CS6 secara langsung kepada peserta, mulai dari membuat dokumen baru, memasukkan gambar, mengatur warna, menggunakan teks, hingga menyimpan hasil desain.

Setelah penyampaian materi dan demonstrasi, siswa diberikan kesempatan untuk melakukan praktik mandiri dengan membuat media promosi sekolah seperti poster, banner, brosur, dan desain publikasi lainnya. Pada tahap ini, peserta didampingi secara langsung oleh pemateri agar siswa dapat memahami fungsi tools dan teknik desain secara lebih optimal. Pendekatan praktik langsung dipilih karena dinilai lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dibandingkan hanya melalui teori.

5. Teknik Pengumpulan Data dan Evaluasi

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung selama kegiatan berlangsung. Observasi dilakukan untuk mengetahui tingkat partisipasi, pemahaman, dan keterampilan siswa dalam menggunakan aplikasi Photoshop CS6. Selain itu, evaluasi juga dilakukan melalui hasil desain yang dibuat oleh peserta selama sesi praktik berlangsung.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu memahami dasar-dasar desain grafis dan menghasilkan media promosi yang lebih menarik serta komunikatif. Siswa juga menunjukkan peningkatan kreativitas dalam pemilihan warna, penggunaan tipografi, dan penyusunan tata letak desain. Dengan demikian, pelatihan desain grafis berbasis Photoshop CS6 dinilai mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam bidang desain promosi dan publikasi sekolah.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

1. Mulai

Tahap awal kegiatan dimulai dengan perencanaan pelatihan desain grafis berbasis Photoshop CS6. Pada tahap ini, tim pelaksana menentukan tujuan kegiatan, sasaran peserta, materi pelatihan, serta jadwal pelaksanaan kegiatan. Tahap mulai menjadi dasar dalam pelaksanaan seluruh rangkaian kegiatan agar berjalan secara terarah dan sistematis.

2. Persiapan Kegiatan

Pada tahap persiapan, tim pelaksana melakukan observasi awal untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai desain grafis dan penggunaan aplikasi Photoshop CS6. Selain itu, dilakukan juga persiapan perangkat pendukung seperti laptop, aplikasi Photoshop CS6, modul pelatihan, proyektor, dan media presentasi. Tahap ini bertujuan agar seluruh kebutuhan pelatihan tersedia dan kegiatan dapat berjalan dengan lancar.

3. Pre-Test

Sebelum materi diberikan, peserta terlebih dahulu mengikuti pre-test untuk mengetahui pemahaman siswa dalam bidang desain grafis. Pre-test dilakukan dalam bentuk pertanyaan dasar mengenai desain grafis dan penggunaan aplikasi Photoshop CS6. Hasil pre-test digunakan sebagai bahan evaluasi awal sebelum pelatihan dilaksanakan.

4. Penyampaian Materi

Tahap selanjutnya adalah penyampaian materi mengenai dasar-dasar desain grafis. Materi yang diberikan meliputi pengenalan desain grafis, fungsi desain dalam media promosi dan publikasi, pengenalan elemen desain seperti warna, tipografi, gambar, dan tata letak (layout), serta pengenalan tools dasar pada Adobe Photoshop CS6. Pada tahap ini siswa diberikan pemahaman teori sebagai dasar sebelum melakukan praktik desain.

5. Praktik Desain oleh Siswa

Setelah penyampaian materi, siswa melakukan praktik langsung membuat desain promosi sekolah menggunakan Photoshop CS6. Praktik dilakukan secara mandiri dengan bimbingan dari pemateri. Siswa membuat berbagai desain seperti poster, banner, brosur, dan media publikasi sekolah lainnya. Tahap praktik bertujuan untuk melatih kreativitas, keterampilan teknis, serta kemampuan siswa dalam menerapkan materi yang telah dipelajari.

6. Post-Test dan Evaluasi Hasil

Setelah kegiatan praktik selesai, peserta mengikuti post-test untuk mengetahui peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa setelah mengikuti pelatihan. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil desain yang dibuat siswa serta kemampuan mereka dalam menggunakan fitur-fitur Photoshop CS6. Hasil post-test menunjukkan sejauh mana keberhasilan pelatihan dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan desain grafis siswa.

7. Selesai

Tahap terakhir merupakan penutup kegiatan pelatihan. Pada tahap ini, tim pelaksana menyimpulkan hasil kegiatan serta memberikan motivasi kepada siswa agar terus mengembangkan kemampuan desain grafis. Dengan berakhirnya kegiatan ini, diharapkan siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan dasar desain grafis yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung promosi dan publikasi sekolah maupun kebutuhan di dunia kerja.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan desain grafis berbasis Photoshop CS6 bagi siswa kelas XI SMK Al Hasanain berjalan sesuai dengan tahapan kegiatan yang telah dirancang, dimulai dari tahap persiapan, pre-test, penyampaian materi, praktik desain, hingga post-test dan evaluasi hasil. Pada tahap awal kegiatan, tim pelaksana melakukan observasi dan identifikasi kebutuhan peserta untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap desain grafis dan penggunaan aplikasi Photoshop CS6. Berdasarkan hasil observasi tersebut, diketahui bahwa sebagian besar siswa telah mengenal komputer, namun masih belum memahami teknik dasar desain grafis seperti penggunaan layer, pengaturan warna, tipografi, dan penyusunan layout desain. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa masih membutuhkan pelatihan yang terstruktur untuk meningkatkan keterampilan desain digital mereka.

Tahap berikutnya adalah penyusunan dan penyampaian materi pelatihan yang difokuskan pada pengenalan dasar desain grafis dan penggunaan tools pada Adobe Photoshop CS6. Materi yang diberikan meliputi pengenalan fungsi desain grafis sebagai media komunikasi visual, penggunaan texttool, shapetool, layer, brush, croptool, serta teknik dasar pembuatan poster dan media promosi sekolah. Penyampaian materi dilakukan secara bertahap agar siswa lebih mudah memahami setiap fungsi tools yang digunakan. Menurut Sahli (n.d.), peningkatan keterampilan desain grafis melalui pelatihan Adobe Photoshop memberikan dampak positif bagi siswa dalam memahami media komunikasi visual secara lebih efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat Nawawi dkk. (2022) yang menyatakan bahwa pelatihan pembuatan poster menggunakan Photoshop memberikan pengaruh nyata terhadap kemampuan visual peserta. Oleh karena itu, desain grafis menjadi salah satu media visual yang efektif dalam mendukung proses promosi dan publikasi sekolah.

Setelah penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan praktik langsung pembuatan desain promosi sekolah menggunakan Photoshop CS6. Pada tahap ini, siswa diberikan kesempatan untuk membuat poster, banner, dan brosur sederhana sesuai kreativitas masing-masing. Selama kegiatan praktik berlangsung, siswa terlihat aktif dan antusias dalam mencoba berbagai fitur yang tersedia pada aplikasi Photoshop. Sebagian besar siswa mulai memahami cara memasukkan gambar, mengatur teks, memilih warna, serta menyusun elemen visual secara lebih teratur. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis praktik memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa dalam penggunaan aplikasi desain grafis.

Hasil praktik menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam membuat media promosi dan publikasi sekolah. Beberapa siswa mampu menghasilkan desain yang cukup menarik, komunikatif, dan memiliki tata letak yang rapi. Selain itu, siswa juga mulai mampu mengombinasikan warna dan tipografi dengan lebih baik dibandingkan sebelum mengikuti pelatihan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Sempena dkk. (2025) yang menyatakan bahwa pelatihan desain grafis mampu membangun kreativitas siswa SMA dalam menghasilkan karya visual yang inovatif dan komunikatif. Araya dkk. (2025) juga menegaskan bahwa pemanfaatan desain grafis dalam pembuatan iklan digital terbukti meningkatkan kemampuan visual siswa SMK.

Selain meningkatkan keterampilan teknis, kegiatan pelatihan juga memberikan dampak positif terhadap kreativitas dan kepercayaan diri siswa. Sebelum pelatihan dilaksanakan, sebagian siswa merasa kesulitan dalam membuat desain digital secara mandiri. Namun setelah mengikuti pelatihan, siswa menjadi lebih percaya diri dalam menggunakan Photoshop CS6 dan berani menuangkan ide kreatif mereka ke dalam bentuk visual. Setiadi dkk. (2025) menjelaskan

bahwa pelatihan keterampilan desain grafis untuk remaja Karangtaruna terbukti meningkatkan kreativitas digital dan kemampuan komunikasi visual peserta. Islamia (2026) juga menegaskan bahwa pemberdayaan melalui pelatihan desain grafis mampu meningkatkan rasa percaya diri dan mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif.

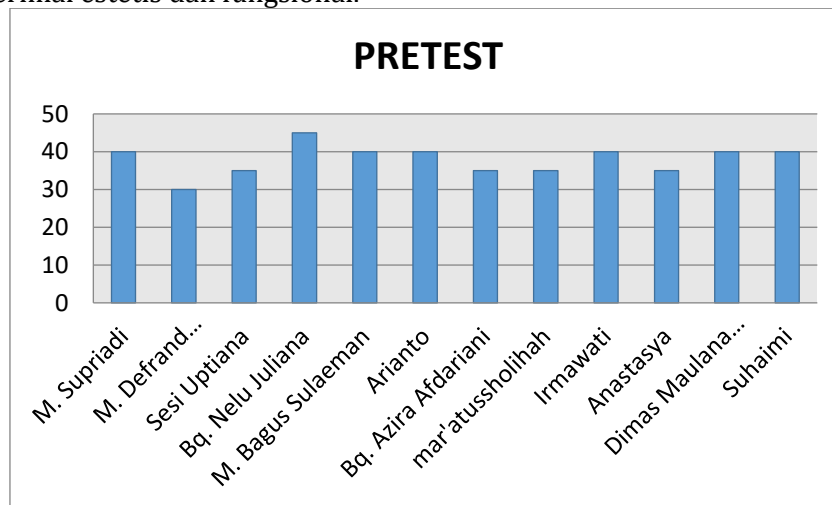
Kegiatan pelatihan ini juga menerapkan metode pembelajaran berbasis praktik yang dinilai lebih efektif dalam meningkatkan kompetensi siswa. Selama praktik berlangsung, siswa dapat langsung mencoba setiap materi yang diberikan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Miyosa dkk. (2023) menyatakan bahwa metode praktik desain publikasi yang diterapkan pada pemuda memberikan hasil yang lebih efektif dalam meningkatkan kompetensi peserta dibandingkan pembelajaran berbasis teori semata. Zuhri dkk. (2026) juga menjelaskan bahwa pelatihan desain grafis berbasis praktik sangat relevan dalam mempersiapkan siswa memasuki dunia usaha dan industri (DUDI). Pendekatan tersebut terbukti membantu siswa memahami penggunaan Photoshop CS6 secara lebih mudah dan cepat.

Berdasarkan hasil post-test dan evaluasi kegiatan, diketahui bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan pemahaman mengenai desain grafis dan penggunaan Photoshop CS6. Siswa mampu membuat media promosi sekolah dengan tampilan yang lebih menarik dan informatif dibandingkan sebelum mengikuti pelatihan. Dengan demikian, pelatihan desain grafis berbasis Photoshop CS6 dapat dikatakan berhasil dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa dalam mendukung promosi dan publikasi sekolah. Selain itu, kegiatan ini juga memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan bermanfaat bagi siswa dalam memanfaatkan teknologi digital secara positif dan produktif.



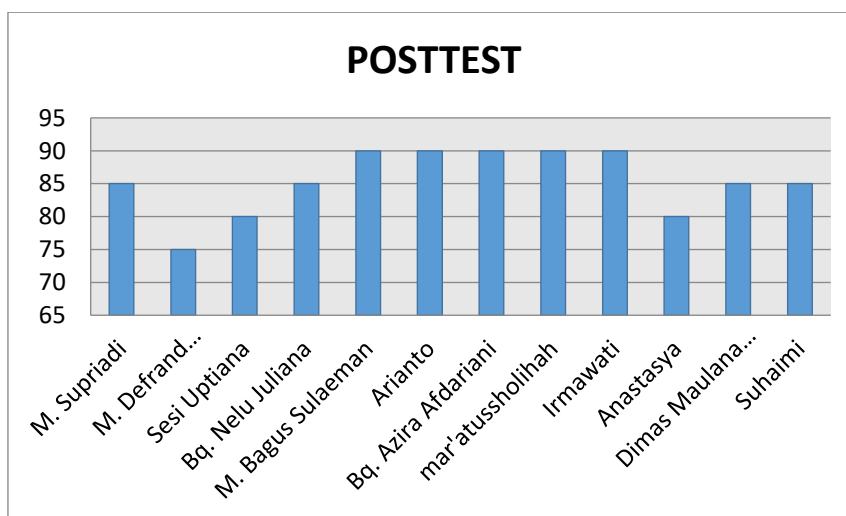
Gambar 2. Pelaksanaan Pelatihan

Proses pelaksanaan kegiatan pelatihan ini berlangsung secara interaktif dan produktif, dimana para peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mempraktikkan langsung berbagai teknik dasar hingga menengah, seperti manipulasi gambar, pembuatan tata letak (*layout*), serta pengoptimalan fungsi tools utama pada Adobe Photoshop. Didukung juga oleh fasilitas laboratorium komputer yang memadai, setiap peserta didorong aktif dalam bereksperimen guna mentransformasikan ide kreatif mereka menjadi sebuah karya visual digital yang bernilai estetis dan fungsional.



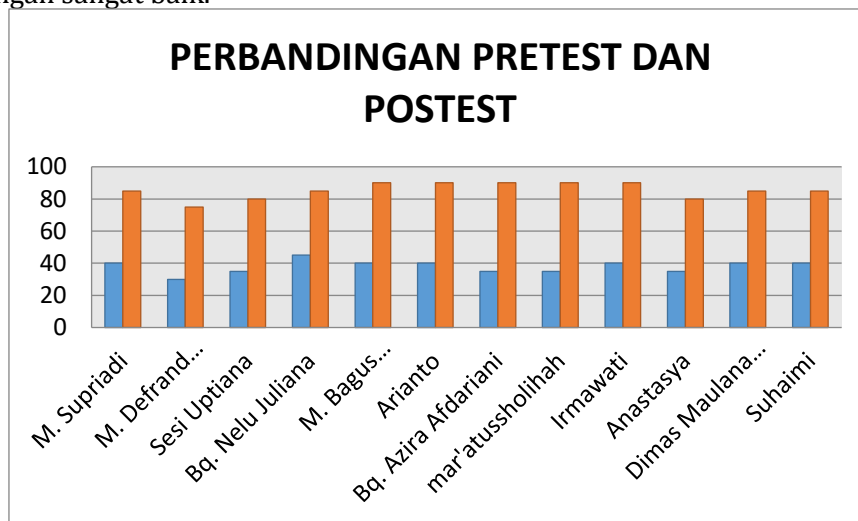
Gambar 3. Nilai Pretest Siswa

Berdasarkan penilaian saya seperti pada grafik, pemahaman siswa tentang desain grafis berbasis adobe photoshop masih sangat kurang, dengan nilai yang beragam mulai dari 30 untuk nilai yang terendah hingga 45 nilai yang tertinggi. Dengan hasil ini, saya bisa melihat sejauh mana nanti perkembangan pengetahuan siswa setelah mengikuti pelatihan.



Gambar 4. Nilai Post-test Siswa

Setelah siswa mengikuti seluruh rangkaian materi pelatihan. Terlihat adanya pencapaian yang positif, dimana mayoritas nilai siswa mengalami peningkatan, yaitu 75 hingga 90. Hal ini mengindikasikan bahwa para siswa mampu menyerap dan memahami materi pelatihan yang diberikan dengan sangat baik.



Gambar 5. Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest Siswa

Dari visualisasi grafis ini, terlihat jelas adanya peningkatan pemahaman siswa tentang desain grafis berbasis photoshop. Nilai pretest siswa yang awalnya dominan dibawah 40 berhasil melonjak tajam menjadi 70 sampai 90 seperti yang tertera pada grafik, lonjakan grafik yang konsisten ini menjadi bukti bahwa pelatihan yang sudah terlaksanakan berjalan efektif dan berhasil meningkatkan pemahaman serta keterampilan siswa secara merata.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada siswa yang telah dilaksanakan di SMK Al Hasanain, dapat disimpulkan bahwa pelatihan desain grafis mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa kelas XI dalam memahami dasar-dasar desain grafis dan penggunaan aplikasi desain. Kegiatan yang dilakukan melalui metode ceramah, demonstrasi, dan praktik langsung memberikan pengalaman belajar yang interaktif sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan. Selain itu, kegiatan ini juga mampu meningkatkan kreativitas dan motivasi siswa dalam memanfaatkan teknologi digital secara positif.

Adapun saran yang dapat diberikan adalah perlunya pelaksanaan kegiatan pelatihan secara berkelanjutan dengan materi yang lebih mendalam agar kemampuan siswa dapat terus berkembang. Selain itu, sekolah diharapkan dapat menyediakan fasilitas pendukung seperti wifi yang lebih memadai sehingga proses pembelajaran desain grafis dapat berjalan lebih optimal. Kegiatan serupa juga dapat dikembangkan pada bidang teknologi digital lainnya untuk meningkatkan kompetensi siswa sesuai kebutuhan perkembangan zaman.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT atas segal arahmat dan karunia-Nya sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat serta penyusunan artikel ini dapat diselesaikan dengan baik.

Saya juga ingin menyampaikan terimakasih kepada :

1. Pihak sekolah SMK AL-HASANAIN BERAIM, yang telah memberikan saya izin serta mendukung penuh dalam pelaksanaan pelatihan yang telah berlansung. Sehingga pelatihan berjalan lancar, terimakasih juga untuk bimbingan dan arahan dari dewan guru yang telah membantu dalam kelancaran kegiatan ini
2. Dosen pembimbing STMIK lombok, yang mau meluangkan waktunya untuk berdiskusi bersama, serta mengarahkan, mengajarkan dan membantu dalam penulisan artikel ini
3. Teman-teman seperjuangan, yang juga tidak lupa turut andil dalam pelaksanaan kegiatan maupun dalam penulisan artikel

DAFTAR PUSTAKA

- Araya, R. N., Muafa, I. B., Rizkimu, A. D., & Taher, A. (2025). Pemanfaatan Desain Grafis dalam Pembuatan Iklan Digital untuk Meningkatkan Brand Awareness di SMK Media Informatika. *Jurnal Sinergi Sistem Informasi Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 6-11.
- Islamia, N. (2026). Pemberdayaan Remaja Melalui Pelatihan Desain Grafis untuk Mendukung Ekonomi Kreatif. *Jurnal Pengabdian Nusantara*, 1(1), 1-7.
- Kean, M. M. A., & Hera, A. M. S. (2026). Inovasi Pembelajaran Ekonomi Siswa Melalui Pelatihan Media Promosi Digital di SMAK ST. Fransiskus Asisi Larantuka. *JDISTIRA-Jurnal Pengabdian Inovasi Dan Teknologi Kepada Masyarakat*, 6(1), 555-564.
- Miyosa, A. S., Suparna, S., Surasa, S., & Winoto, S. (2023). Kreasi Desain Publikasi oleh Pemuda Desa Ngluwar Magelang. *Jurnal Abdimas ADPI Sains Dan Teknologi*, 4(4), 6-14.
- Murdiaty, M., Ferawaty, F., & Hita, H. (2020). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Sma HUSNI THAMRIN. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(2).
- Nawawi, I., Kom, M., Desy Setyorini, S. S., Yulianto, M. M. A. R., SE, S. P. I., & Anggraini, M. M. (2022). Pelatihan Membuat Poster Kegiatan Menggunakan Photoshop CS6 Untuk Anggota Ikatan Pelajar Nahdatul Ulama (IPNU) Ciledug.
- Nungsiyati, N. (2025). Pendampingan dan Pelatihan Desain Grafis Bagi Siswa SMK Pelita Bangunrejo untuk Meningkatkan Kopetensi Lulusan. *Jurnal PkM Pemberdayaan Masyarakat*, 6(4), 191-198.
- Prasetyaningrum, E., Zai, S., Hayati, S., Riansyahputra, M., & Rahadian, M. D. (2026). Pemberdayaan Guru TK di PKG Markisa melalui Literasi Digital untuk Branding dan Peningkatan Reputasi Sekolah. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(1), 722-732.

- Sahli, M. (n.d.). Peningkatan Keterampilan Desain Grafis Melalui Pelatihan Adobe Photoshop Bagi Siswa Desain Komunikasi Visual (DKV) SMK Islam Ad-Duha.
- Sahputra, A., & Lubis, D. S. (2023). Perancangan dan Pembuatan Iklan Video sebagai Media Promosi pada Usaha Qorigins Betta. *Jurnal Minfo Polgan*, 12(1), 988-996.
- Sempena, I. D., Amri, S., Fahdi, N. N., Husna, A., Putri, N., Mawaddarahmah, M., Jamalia, J., Purnawan, S., Wardani, Z., & Maulina, M. (2025). Membangun Kreativitas: Pelatihan Desain Grafis untuk Siswa SMA 1 Kaway XVI. *Lok Seva: Journal of Contemporary Community Service*, 4(1), 41-54.
- Setiadi, T., Priyadi, P., Ilhami, S. D., Sudirman, B., Kusumajaya, R. A., Wibawa, E. S., & Kawuri, S. (2025). Kreativitas Digital Remaja Karangtaruna: Pelatihan Keterampilan Desain Grafis untuk Mendukung Promosi Digital UMKM. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Tunas Membangun*, 5(1), 7-14.
- Sianturi, F. A., & Sitio, A. S. (2024). Penerapan pelatihan desain grafis untuk mendorong kreativitas siswa SMA. *Jurnal Pengabdian Ruru*, 1(1), 1-10.
- Sukarman, S., Wibagso, S. S., Triayomi, R., Setiahati, I. P., Tania, M. O. N., Beda, Y. P., Putra, S. A., & Christy, H. (2022). Pendampingan Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Publisher di Sekolah Yayasan Pembinaan Anak Cacat (YPAC) Palembang. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 275-281.
- Tantoni, A. (2025). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Adobe Photoshop untuk Membuat Pamflet pada Murid SMK Al-Karimah. *Jurnal Pekayunan*, 1(6), 187-196.
- Zuhri, A., Husna, F., Khairina, U., Nurdin, I. P., Fazri, A., Jilantahani, J., Fauziah, D., & Mulya, H. (2026). Membangun personal branding lewat keahlian desain grafis dan publikasi sebagai persiapan memasuki Dunia Usaha dan Dunia Industri (DUDI). *Riau Journal of Empowerment*, 8(1), 45-56.